16209401

Nintendo

Deutschland:
Nintendo of Europe GmbH, Nintendo Center, 63760 Großostheim
http://www.nintendo.de

Österreich:
Stadlbauer Marketing + Vertriebs Ges. m.b.H.
Handelszentrum 8, A-5101 Bergheim

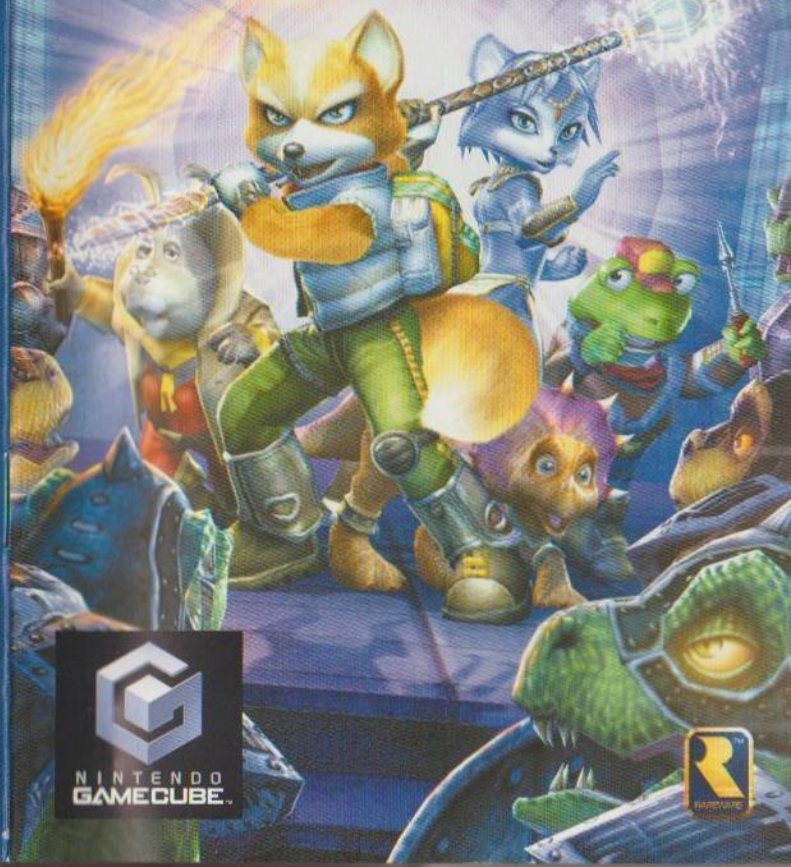
Schweiz/Suisse:
Waldmeier AG, Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel

PRINTED IN GERMANY

IM-DOL-GSAP-NOE

STARFOX ADVENTURES™

BEDIENUNGSANLEITUNG



NINTENDO GAMECUBE™

[0902/NOE/GCN]

Dieses Qualitäts-Siegel ist die Garantie dafür, dass Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, dass alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo System passt.

Original Nintendo Seal of Quality™

Wir freuen uns, dass Sie sich für die STAR FOX ADVENTURES™-Game Disc für Ihr NINTENDO GAMECUBE™-System entschieden haben.

WARNUNG: Bitte lesen Sie vor Inbetriebnahme des Geräts, der Game Disc und des Zubehörs unbedingt die Warnhinweise durch, die diesem Produkt beiliegen. Diese Anleitung enthält wichtige Sicherheitsvorschriften.

Bitte lesen Sie die Spielanleitung sorgfältig durch, damit Sie viel Freude an Ihrem neuen Spiel haben. Sie beinhaltet zudem wichtige Garantie- und Service-Informationen. Heben Sie diese Anleitung zum Nachschlagen gut auf.

1 Player

DIESER SPIELTITEL UNTERSTÜTZT DAS SPIELEN FÜR EINEN SPIELER UNTER VERWENDUNG EINES CONTROLLERS.

Memory Card Uses 03 Blocks

DIESER SPIELTITEL ERFORDERT EINE MEMORY CARD (SPEICHERKARTE), UM SPIELSTÄNDE, -EINSTELLUNGEN ODER -STATISTIKEN ABZUSPEICHERN.

WIEDERHERSTELLUNG DER NEUTRALEN POSITION DES CONTROLLERS

Sollten die L- oder R-Tasten gedrückt sein oder sich der Control Stick oder C-Stick nicht in der neutralen Position befinden, wenn Sie die Stromversorgung einschalten, kann dies zu Fehlfunktionen während des Spielens führen.

Um die ursprüngliche, neutrale Position wiederherzustellen, müssen Sie zunächst sämtliche Knöpfe, Tasten und Sticks loslassen. Vergewissern Sie sich, dass sich der Control Stick und der C-Stick in der neutralen Mittelposition befinden. Halten Sie danach gleichzeitig den X-Knopf und den Y-Knopf in Verbindung mit START/PAUSE für mindestens drei Sekunden gedrückt.

UM SPIELE, DIE MIT EINEM DOLBY SURROUND PRO LOGIC II-LOGO GEKENNZEICHNET SIND, IN MEHRKANAL-SURROUND WIEDERZUGEBEN, IST EIN DOLBY SURROUND PRO LOGIC II- ODER EIN DOLBY SURROUND PRO LOGIC-DEKODER ERFORDERLICH. DIESE DEKODER SIND SEPARAT ERHÄLTLICH.

Nintendo

DOLBY SURROUND PRO LOGIC II

© 2002 NINTENDO. GAME BY RARE. RAREWARE LOGO IS A TRADEMARK OF RARE. TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. DOLBY, PRO LOGIC, AND THE DOUBLE-D SYMBOL ARE TRADEMARKS OF DOLBY LABORATORIES. MANUFACTURED UNDER LICENSE FROM DOLBY LABORATORIES.
© 2002 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

INHALT

4	Was bisher geschah
6	Die Hauptakteure
8	Die Dinosaurierstämme
10	Dinosaur Planet
12	Spielstart
16	Steuerung
18	Bildschirm-Anzeigen
20	So wird gespielt
28	Arwing-Missionen
30	Credits

WAS BISHER GESCHAH

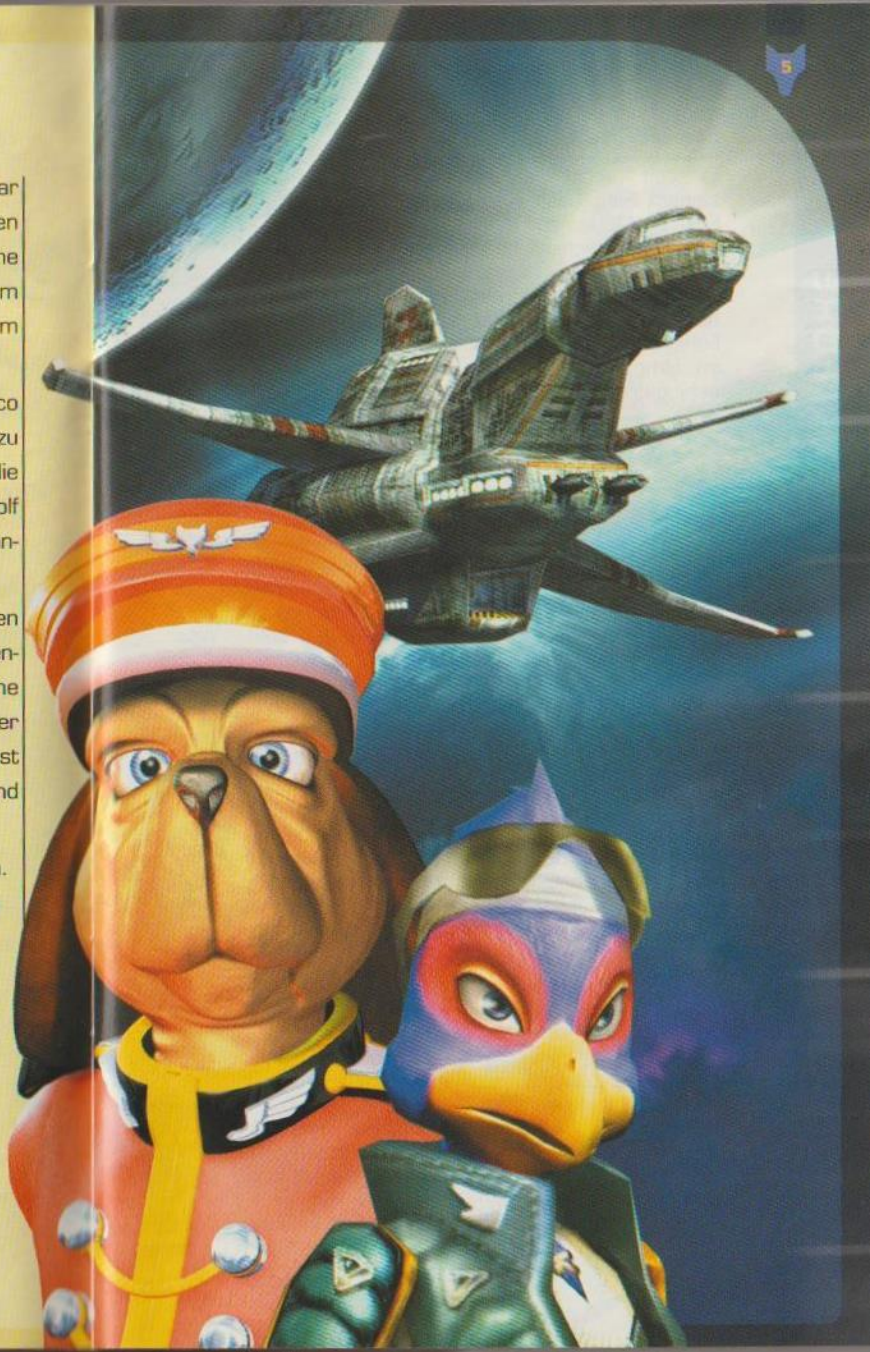
Acht Jahre sind vergangen, seit das couragierte Star Fox-Team Andross überwältigte. Nach den Festlichkeiten anlässlich ihres Sieges kehrten Fox McCloud und seine Freunde zu dem Leben zurück, das sie kannten: Dem unablässigen Patrouillieren im gesamten Lylat System zum Schutze des befriedeten Territoriums.

Bald machte sich Langeweile breit, die Fox' Freund, Falco Lombardi, dazu veranlasste, sang- und klanglos zu verschwinden, was Spekulationen Nahrung gab, die besagten, es entspreche seiner Natur als einsamer Wolf sein Heil in größerer Freiheit und höheren Gewinnchancen zu suchen.

Kurz darauf tauschte Slippy Toad seinen Pilotenposten gegen eine Stelle in der Cornerischen Waffenentwicklungsabteilung ein, wo er bald seine angeborene innovative Kreativität demonstrierte, während Fox' alter Freund und Mentor Peppy Hare den aktiven Flugdienst quittierte, um in den Rang eines Navigators und Obersten Beraters einzutreten.

Auch die Great Fox hatte schon bessere Tage gesehen. Ein Schiff dieser Größe in Schuss zu halten verschlang gehörige Geldsummen und es war verhältnismäßig schwer, gut bezahlte Aufträge für Kampfpiloten und Söldner an Land zu ziehen.

So kam es, dass Fox und Konsorten ziellos durch die Galaxie drifteten und tatsächlich bereits hofften, dass sich General Peppers Hologramm zeigte und ihnen einen lang ersehnten fesselnden, fordernden und lukrativen Auftrag erteilen würde...



Fox McCloud

In den acht Jahren nach seinem Sieg über Andross ist Fox McCloud zu einer Führungspersönlichkeit herangewachsen und er wird immer noch als Held betrachtet. Er ist noch aktiver Pilot und seine Fähigkeiten im Nahkampf und im Umgang mit Waffen sind sehr gefragt.

Tricky

Schwer zu glauben, dass der kleine Frechdachs Prinz Tricky eines Tages den Stamm der EarthWalker anführen wird. Erst recht, als nun sein Vater gefangen gehalten wird und die Zukunft durchaus düster aussieht. Kann denn ein so ungleiches Paar die letzte Hoffnung für Dinosaur Planet sein?

Falco Lombardi

Falco Lombardi hat das Team vor etlichen Jahren verlassen und wurde seitdem nicht mehr gesichtet. Doch eines ist sicher: Was auch immer die Zukunft bringen mag, Falco und Fox wird immer eine starke Freundschaft verbinden.

Krystal

Als letzte Überlebende ihrer untergegangenen Heimat Cerinia reist Krystal durch die Galaxie auf der Suche nach Antworten, wie es zu dieser Katastrophe kommen konnte. Da erreicht sie ein Hilferuf von einem kleinen Planeten innerhalb des Lylat Systems, der Krystal hoffen lässt, dass sie bald Antworten auf ihre Fragen erhält...

Peppy Hare

Obwohl er den Pilotendienst quittiert hat, ist die Verbindung zu Fox nicht abgebrochen, denn er steht dem Team als kompetenter Berater zur Seite. Und trotz immer häufiger auftretenden Konzentrationsschwächen wird er von allen hoch geschätzt.

Slippy Toad

Erst seit kurzem verbringt Slippy Toad viel Zeit in der Cornerischen Waffenentwicklungsabteilung, arbeitet aber gleichzeitig mit seinen Freunden im Star Fox-Team. Unschätzbar sind auch seine technischen Neuerungen an ROB und dem Arwing.

ROB, der Roboter

Nach einigen Umbauten und Neuerungen durch Slippy hat ROB nun eine echte Persönlichkeit und wird von allen als vollwertiges Mitglied des Star Fox-Teams betrachtet.

General Scales

Da die hinterhältigen SharpClaw nicht zum regierenden Dinosauriersstamm gewählt wurden, stellten sie unter ihrem selbst ernannten Anführer Scales (Schuppe) eine Armee auf, die die anderen Stämme unterwerfen soll. Mysteriöserweise wird Scales in letzter Zeit immer mächtiger. Hat er vielleicht fremde Unterstützung?

Stamm der EarthWalker (wörtlich: Erden-Wanderer)

Einer der zwei herrschenden Stämme auf Dinosaur Planet. Aufgrund ihrer enormen Kraft und Schnelligkeit sind sie eine hoch geachtete Familie der Dinosaurier – auch wenn die Cloud-Runner dem widersprechen mögen.

Stamm der ThornTail (wörtlich: Dorn-Schwanz)

Diese friedlichen Grasfresser leben am Fuße der mächtigen Eisspitze. Ihr Wissen um das Gebiet, in dem sie leben, und um den geheimnisvollen Hünenstein macht sie zu wertvollen Verbündeten.

Stamm der SnowHorn (wörtlich: Schnee-Horn)

Mit ihrem dicken, wolligen Fell, ihrer Masse, Unerschütterlichkeit und Zähigkeit meistern sie seit Jahren ein Leben voller Entbehrungen. Diese Fähigkeiten könnten für Fox überlebensnotwendig werden.

Stamm der LightFoot (wörtlich: Leicht-Fuß)

Ein scheuer und spiritueller Stamm, der sich nur selten zeigt. Die Anwesenheit der SharpClaw in ihrem Gebiet verstärkt nur ihre angeborene Vorsicht und ihr Misstrauen, was Fox am eigenen Leib erfahren wird.

Stamm der CloudRunner (wörtlich: Wolken-Läufer)

Der andere herrschende Stamm auf Dinosaur Planet: Die CloudRunner. Sie sind stolz aber auch tapfer und ihre Königin wird zu einem geschätzten Verbündeten im Kampf gegen den diabolischen General Scales.

Stamm der RedEye (wörtlich: Rot-Auge)

Die blutrünstigen RedEye sind reuelose Killer. Sie wurden von den EarthWalker sicher unter Verschluss gehalten, bis General Scales sie freiließ, damit sie die Tempelstadt überrennen.

Stamm der HighTop (wörtlich: Hoch-Spitze)

Diese gemütlichen Giganten sind auch aus großer Ferne schnell auszumachen, da sie hoch aufragen über dem zerklüfteten Land ihres Planeten.

Kap Claw

Tempelstadt

Ignisquell-Tempel

Aquaquell-Tempel

ThornTail-Tal

SnowHorn-Tundra

Mondbergpass

LightFoot-Dorf

Krazoa-Palast

Eisspitze

Schwarzeis-Minen

CloudRunner-Festung

Drachenfels

Fox McCloud: Spielstart (START)

Falls du keine NINTENDO GAMECUBE™ Memory Card (Speicherkarte) eingesteckt hast, wirst du darauf hingewiesen, dass dein Spielfortschritt nicht gespeichert werden kann. Du hast nun die Möglichkeit, das Spiel zu beginnen ohne zu speichern oder eine Memory Card (Speicherkarte) einzustecken.

Wähle Fox an und drücke den A-Knopf, um das Spiel zu starten.

Hast du eine Memory Card (Speicherkarte) eingesteckt, gelangst du in das **Spielauswahlmenü** (SPIELAUSWAHL). In diesem Menü kannst du entweder ein neues Spiel starten oder den gewünschten Spielstand fortsetzen.

Entscheidest du dich dafür, ein neues Spiel zu starten, gelangst du als Nächstes in das **Namenseingabemenü** (NAMENSEINGABE), in dem du deinen Namen bzw. deine Initialen (bis zu drei Zeichen) eingeben kannst.

Sobald der Name eingegeben ist, bzw. ein gespeicherter Spielstand geladen wurde, wird der Inhalt der Spieldatei angezeigt.

Und schon geht's los!

Peppy Hare: OPTIONEN

Wähle Peppy an und drücke den A-Knopf, um ins **Optionsmenü** zu gelangen.

BILDFORMAT: Wählst du NORMAL an, wird der Bildschirm im Format 4:3 angezeigt. Wählst du BREITBILD an, wird der Bildschirm im Breitbildformat 16:9 angezeigt (erfordert einen Breitbild-TV).

RUMBLE FEATURE: AN oder AUS. Stellst du das Rumble Feature auf AUS, wird die Rumble-Funktion des Controllers nicht aktiviert.

ROB, der Roboter: Sprachauswahl (SPRACHE)

Wähle ROB an und drücke den A-Knopf, um in das **Sprachauswahlmenü** zu gelangen und dort die UNTERTITEL AN- oder AUSzuschalten.

Slippy Toad: AUDIO-Einstellung

Wähle Slippy an und drücke den A-Knopf, um in das **Audiomenü** zu gelangen.

AUSGABE: Du hast die Auswahl zwischen STEREO, SURROUND, MONO und KOPFHÖRER, um die Tonausgabe zu optimieren.

Lautstärkeregulierung: Du kannst außerdem die Lautstärke der MUSIK, SOUND-EFFEKTE und der ZWISCHENSEQUENZEN einstellen.
Oder du stellst die GRUNDEINSTELLUNGEN wieder her, indem du hier den A-Knopf drückst.

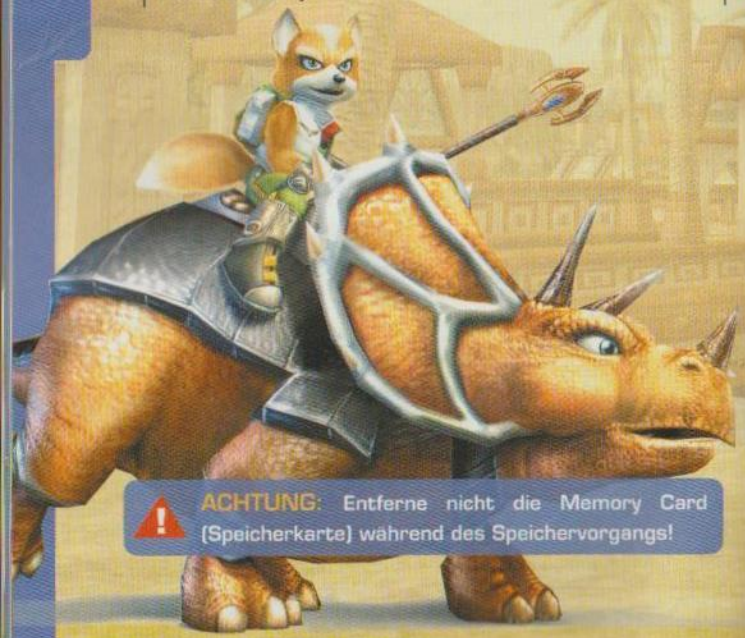
Speichern von Spielständen

Um deinen Spielstand speichern zu können, musst du eine Memory Card (Speicherkarte) in Steckplatz A einstecken. Drücke START/PAUSE, um das **Kommunikator-Menü** zu öffnen und wähle dort die Memory Card (Speicherkarte) an. Drücke anschließend den A-Knopf, um deine Wahl zu bestätigen.

Wenn du dich entschieden hast, deinen Spielstand zu speichern, dann wähle mit Hilfe des Control Sticks JA an und bestätige deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst. Daraufhin werden deine Spieldaten auf der Memory Card (Speicherkarte) gespeichert.

STAR FOX ADVENTURES benötigt drei freie Speicherblöcke auf deiner Memory Card (Speicherkarte).

Die im Spiel eingestellte und auf der Memory Card (Speicherkarte) abgespeicherte Sprache wird gegenüber der Spracheinstellung des NINTENDO GAMECUBE vorrangig behandelt. (Für weitere diesbezügliche Informationen siehe bitte in der Bedienungsanleitung der Konsole nach.)



ACHTUNG: Entferne nicht die Memory Card (Speicherkarte) während des Speichervorgangs!

60Hz-Modus

Dieser Spieltitel ermöglicht eine bessere und klarere Bilddarstellung auf Fernsehgeräten, die den 60Hz-Modus unterstützen.

Wenn du zum Anschluss ein NINTENDO GAMECUBE RGB-Kabel verwendest und das Fernsehgerät über einen RGB-Eingang und eine PAL60-Funktion verfügt, erfolgt eine sanftere Bildwiedergabe mit reduziertem Flimmern.

Um den 60Hz-Modus zu aktivieren, halte während der Einblendung des NINTENDO GAMECUBE-Logos den B-Knopf gedrückt, bis der folgende Text erscheint: SOLL DIE DARSTELLUNG IM 60HZ-MODUS ERFOLGEN? Wähle JA aus, um diesen Modus zu aktivieren.

!!! Bitte beachte, dass bei manchen Fernsehgeräten durch die Aktivierung des 60Hz-Modus automatisch eine Formatumschaltung auf Breitbild (16:9) erfolgt.

L-Taste: Kamera/Seitwärts-Modus

Zur Handhabung der Kamera: Drücke die L-Taste leicht, um die Kamera hinter deiner Spielfigur zu positionieren. Halte die L-Taste gedrückt, um in den Seitwärts-Modus zu schalten und so bei fester Kameraperspektive seitlich gehen zu können.

START/PAUSE: Kommunikator

Das Spiel wird pausiert und das **Kommunikator-Menü** wird aufgerufen. Hier kannst du mit den einzelnen Mitgliedern des Star Fox-Teams Kontakt aufnehmen, um weitere Informationen zu erhalten, deinen Spielstand auf der Memory Card (Speicherkarte) SPEICHERN oder das Spiel BEENDEN.

+ Steuerkreuz: PDA (Persönlicher Digitaler Assistent)

Mit Hilfe des PDA ist es Fox möglich, Karten einzublenden, Informationen über seine Umgebung einzuscannen und nach Energiezellen zu suchen.

Control Stick: Gehen/Rennen/Zielen

Zum Steuern von Fox/Krystal/SnowHorn/Dinosaurier. Außerdem kann auf Gegner oder ähnliches gezielt werden und in der Ego-Perspektive kann man sich einen Rundumblick verschaffen.

R-Taste: Abwehren

Damit kann man ein Schutzschild um Fox aufbauen und im Kampf gegnerische Angriffe abblocken.

Z-Knopf: Ego-Perspektive

In dieser Perspektive erblickt man die Welt durch die Augen der Spielfigur. Hast du Fox' ZOOMATIC aufgesetzt, dann kannst du mit Hilfe des C-Sticks das Bild heran- und wegzoomen.

Y-Knopf: Schnellzugriff auf das C-Stick-Inventar

Dieser Knopf kann mit einer Funktion belegt werden, die du frei aus dem C-Stick-Inventar auswählen kannst, um schnelleren Zugriff auf das entsprechende Item bzw. die Waffe zu haben (Wähle einfach das gewünschte Item/die Waffe aus dem C-Stick-Inventar aus und drücke den Y-Knopf).

X-Knopf: Ausweichen

Je nach Situation weicht deine Spielfigur auf unterschiedliche Weise Bedrohungen aus. Während der Wanderung durch die Dinosaurierwelt rollt deine Figur nach vorne und innerhalb einer Nahkampfszene vollführt sie eine Reihe von Saltı oder Rollen, je nach dem.

A-Knopf: Stab/Benutzen/Auswählen

Das ist der sogenannte Aktionsknopf. Seine Funktion hängt von den unterschiedlichen Situationen ab, in der sich deine Spielfigur befindet: Im Kampf wird mit dem Stab angegriffen, im C-Stick-Inventar kann einer von Trickys Tricks aktiviert oder ein Item benutzt werden und während Fox' Erkundung seiner Umgebung kann er Dinosaurier ansprechen. (Anhand der Einblendung am oberen, rechten Bildschirmrand lässt sich die jeweilige, momentan verfügbare Aktion erkennen.)

B-Knopf: Stab zurückstecken/Abbrechen

Das ist der sogenannte Abbruch-Knopf. Du kannst unter anderem den Stab zurückstecken, einen aktivierten Trick widerrufen und das aufgerufene C-Stick-Inventar beenden. (Überprüfe auch hier die Anzeige zum B-Knopf oben rechts am Bildschirm.)

C-Stick: Waffe/Tricky/Item-Inventar

Das C-Stick-Inventar enthält Stab-Upgrades, Trickys Tricks und diverse Items. Drücke den C-Stick nach links oder rechts, um eine der drei Spalten aufzurufen und innerhalb einer Spalte nach oben oder unten, um das entsprechende Symbol anzuwählen.

Energieleiste:
Fox oder Krystals Energie wird hier angezeigt.
Stab-Magiemeter:
Die verfügbare Stab-Magie wird hier angezeigt.
Kamera-Symbol:
Wenn dieses Symbol erscheint, heißt das, dass die Kamerasicht im Moment nicht zu ändern ist.
Aktivierter Trick:
Hier wird angegeben, welches Kommando Tricky gerade auszuführen hat.
Trickys Energieleiste:
Hier ist zu sehen, wie viele blaue Flitz-Pilze Tricky noch zu fressen hat.
PDA:
Mit Hilfe des + Steuerkreuzes hat man Zugang zur PDA-Anzeige.
A-Knopf:
Hier wird angezeigt, welche Aktion gerade für den A-Knopf zur Verfügung steht.
Y-Funktion:
Die jeweilige Waffe bzw. das jeweilige Item, mit dem der Y-Knopf belegt wurde, ist hier zu sehen.
Inferis
Abbrechen
B-Knopf:
Hier wird angezeigt, welche Aktion gerade für den B-Knopf zur Verfügung steht.
C-Stick-Inventar:
Waffen, Items und Trickys Tricks werden hier eingeblendet.
Sammelbares:
Sammeln kann man z.B. Items wie Energiezellen, Mond-Reife, Flimmer-Fliegen, Blaue Flitz-Pilze und Bombensporen.
Peser-Zähler:
Gibt die aktuelle Anzahl an gesammelten Pesern an.
2
1
0
2
1
100

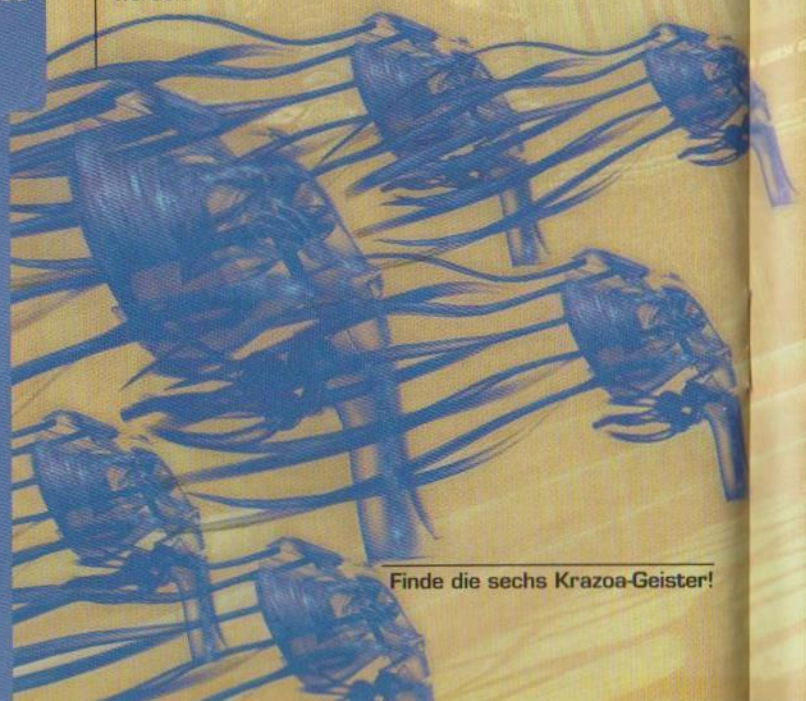
Die zwei Hauptdirektiven

Die Ahnensteine

Es gilt vier Steine, die aus schwarzer Materie geschaffen wurden und die zerstörerischen Kräfte des Planeten absorbieren und versiegeln können, zu finden. General Scales hat alle vier Ahnensteine entwendet, was zur Folge hat, dass der Planet beginnt auseinander zu brechen. Sie müssen in die Quell-Tempel zurückgebracht werden!

Die Krazoa-Geister

Sie sind die Lebensspender von Dinosaur Planet und wurden vom Stamm der EarthWalker versteckt, als sie von General Scales' Armee angegriffen wurden. Die Geister müssen zum Krazoa-Palast zurückgebracht werden!



Finde die sechs Krazoa-Geister!

Der Stab

Krystals magischer Stab ist mit unglaublichen Kräften ausgestattet. Er kann als Schalter dienen, mit dem Tore zu öffnen sind, als Hebel, mit dem schwere Steine hochgestemmt werden können (wiederholt auf den A-Knopf drücken) und als Stock, mit dem Kisten zerschlagen werden können.

Stab-Upgrades

Auf Dinosaur Planet sind einige sogenannte Magische Höhlen zu finden, in denen sich Stab-Upgrades befinden. Der Stab fängt an zu vibrieren und grün zu leuchten, sobald sich eine solche Höhle in der Nähe befindet. Suche den Eingang, um eine neue Waffentechnik zu erhalten, die dann im C-Stick-Inventar aufgenommen wird. Dort kannst du das entsprechende Symbol anwählen und dann einsetzen, indem du den A-Knopf drückst (oder du legst es auf den Y-Knopf).

Es gibt mehrere unterschiedliche Stab-Techniken, die allerdings bei Benutzung Stab-Magie verbrauchen. Du kannst aber diesen Stab-Magiemeter wieder auffüllen, indem du die Magie-Kristalle der Magie-Lilien aufsammelst, die überall auf Dinosaur Planet wachsen.

Magischer Stab

Der Kampf

Drücke den A-Knopf, um den Stab zu zücken, wenn sich ein Bösewicht nähert. Sobald Fox den Stab hält, visiert er automatisch seinen Gegner an und kann auf das C-Stick-Inventar zugreifen ohne ihn aus den Augen zu lassen. (Diese Auto-Zielerfassung kannst du beenden, indem du den B-Knopf drückst.)

Wenn du in dieser Situation den A-Knopf drückst, wird eine Standardattacke ausgeführt, doch bei dieser Art des Angriffs kann es recht lange dauern, bis der Gegner endgültig besiegt ist.

Combos

Um einen schnellen und stilvollen Sieg zu erringen, sollten Combos angewandt werden. Halte einfach den A-Knopf gedrückt, bis eine Combo aktiviert ist. Es gibt unterschiedliche Combos. Führe zunächst einige Standardattacken aus und drücke dann den Control Stick nach links, rechts oder unten, während du weiterhin den A-Knopf drückst.

Du kannst sogar einige Stab-Techniken innerhalb eines Nahkampfes einsetzen. Um einen schnellen Zugriff darauf zu haben, solltest du sie aber vorher dem Y-Knopf zuweisen.

Ausweichen und Abwehren

Manchmal wehrt ein SharpClaw deinen Angriff ab und holt dann selbst zum Schlag aus. In solchen Fällen kommen der X-Knopf (Ausweichen) und die R-Taste (Abwehren) zum Einsatz. Du kannst so gegnerischen Angriffen ausweichen oder so lange deine Stellung halten, bis es sicher ist, selbst zuzuschlagen.

Bösewichter

Auf Dinosaur Planet wimmelt es geradezu vor bösartigen Räubern und aggressiven Pflanzen, die offenbar nur darin Vergnügen finden, dir das Leben schwer zu machen. Was das Ganze noch schlimmer macht, ist die Tatsache, dass einige dieser feindlich gesinnten Gegner immun sind gegen die Auto-Zielerfassung. Du musst dir also eigene Strategien aneignen, um sie besiegen zu können.

SharpClaw

Trickys Tricks

Der junge Prinz Tricky hat ein paar Tricks auf Lager, die nur er beherrscht. Im Laufe des Abenteuers lernt Tricky immer mehr Kommandos und es macht ihm einen ungeheuren Spaß, seine Tricks vorzuführen und Fox damit gleichzeitig helfen zu können.

Trickys Tricks einsetzen

Sobald beispielsweise ein Fragezeichen über Trickys Kopf erscheint (und er ruft auf Englisch: „Look at this! [Sieh dir das an!]" oder „There is something near! [Hier ist irgendwas!]"), kannst du Tricky ein Kommando geben. Wähle einen der verfügbaren Tricks im C-Stick-Inventar an und drücke den A-Knopf. (Auch diese Tricks können auf den Y-Knopf gelegt werden.)
Wenn Tricky genügend Energie hat, führt er das gewünschte Kommando aus. Falls nötig kannst du ein Kommando auch widerrufen und ihn zurückrufen, indem du das Fuß-Kommando gibst.

Trickys Warnrufe

Tricky kann dich auch vor einem Gegner warnen, wenn sich ein Bösewicht in der Nähe befindet, der sich Fox' Blickfeld noch entzieht, weil er sich beispielsweise versteckt. In diesem Fall erscheint ein Ausrufezeichen über Trickys Kopf (und er sagt auf Englisch: „Bad guy! [Bösewicht!]").

Tricky füttern

Natürlich verbraucht Tricky Energie, wenn er ein Kommando ausführt, weshalb Fox ihn mit blauen Flitz-Pilzen füttern muss. Wenn er alle Flitz-Pilze verbraucht hat, kann er kein Kommando mehr ausführen und zeigt dies, indem ein Flitz-Pilz in Rot über seinem Kopf erscheint. Dann muss Fox blaue Flitz-Pilze suchen, sie fangen und an Tricky verfüttern!
Die blauen Flitz-Pilze werden im C-Stick-Inventar aufgenommen, sobald man welche gefangen hat. Öffne das Item-Inventar, wähle das entsprechende Symbol an und drücke den A-Knopf, um an Tricky so viele Pilze zu verfüttern, bis er satt ist.

Tricky spielt gerne Ball

Manchmal ruft Tricky folgenden Satz auf Englisch: „Let's play!". Damit sagt er dir, dass er Ball spielen möchte. Aber im Grunde spielt Tricky immer gerne Ball. Probiere es ruhig einmal aus. Vielleicht erlebst du eine Überraschung!?

Sammelbares

Zusätzlich zu den Stab-Upgrades und Kommandos für Tricky kann Fox auch Gegenstände aufnehmen, von denen manche immer eingesetzt werden können und andere nur in ganz bestimmten Gebieten.

Sobald ein Item aufgenommen wurde, erscheint ein Symbol dafür im C-Stick-Inventar. Wähle dieses Symbol an und drücke den A-Knopf, um es einzusetzen. Und vergiss nicht, dass du es auch auf den Y-Knopf legen kannst.

Wie bereits erwähnt, kommen manche Items nur in bestimmten Gebieten zum Einsatz. Verlässt du ein solches Gebiet mit dem betreffenden Item, dann verschwindet das Symbol aus dem **C-Stick-Menü**, um zu zeigen, dass dieses Item nicht länger von Nutzen ist.

ThornTail-Basar

Im ThornTail-Tal befindet sich ein Basar, dessen eigenbrötlerischer Inhaber ein merkwürdiger, schwebender Dinosaurier ist, den alle den Basar-Hüter nennen. Er besucht die entlegensten Orte auf Dinosaur Planet, immer auf der Suche nach Items, die er in seinem Basar zum Kauf anbieten kann. Außerdem zeichnet er sich durch seine große Leidenschaft für Peser aus. Du solltest seinem Basar recht häufig einen Besuch abstatten, denn du findest dort sicher viele wertvolle Gegenstände, die dir nützlich sein können.

Der Kommunikator

Du kannst innerhalb des Spiels jederzeit START/PAUSE drücken, um das **Kommunikator-Menü** aufzurufen und Kontakt zu Fox' Teammitgliedern aufzunehmen.

General Pepper (STATUS)

Er zeigt dir den momentanen Status an.

Peppy Hare (WELTKARTE)

Er zeigt dir die Karte von Dinosaur Planet. Außerdem zeigt er Fox' momentane Position (ein Fuchskopf) und das nächste Reiseziel (das blinkende Symbol).

Slippy Toad (HILFE)

Er gibt dir Hinweise und Ratschläge. Falls du einmal nicht weiter weißt, kann er dir sicher aus der Patsche helfen.

Memory Card (SPEICHERN)

Wähle das Symbol der Memory Card (Speicherkarte) an, um deinen Spielstand zu speichern.

BEENDEN

Wähle dieses Symbol an, um das aktuelle Spiel zu beenden.

!!! Über den Kommunikator können die Teammitglieder auch mit Fox in Kontakt treten. Achte auch auf das START/PAUSE-Symbol, das manchmal eingeblendet wird. Drücke dann sofort START/PAUSE, denn dir entgehen sonst vielleicht wichtige Informationen!

HINWEIS: So lange du Krystal steuerst, steht dir nur das SPEICHERN/BEENDEN-Menü zur Verfügung. Außerdem kann es durchaus passieren, dass die atmosphärischen Bedingungen auf Dinosaur Planet einen störfreien Zugriff auf den Kommunikator verhindern. Lass dich nicht beirren und beende deine Mission! Du wirst sicher bald wieder Kontakt zum Mutterschiff aufnehmen können.

Energiezellen

Der Weg zu den Segmenten des Planeten, die hoch oben im Orbit schweben, ist sehr weit. Es ist also unabdinglich vor dem Abflug genügend Energiezellen zu sammeln und den Arwing so aufzutanken. Als ROB die Energiezellen auf die Oberfläche des Planeten schickte, gingen sie verloren und verteilten sich über dem gesamten Planeten, vergiss also deinen Scanner nicht!

Die Gold-Ringe

Selbst wenn der Arwing voll aufgetankt ist, ist die Reise zu den schwebenden Segmenten, auf denen die Ahnensteine versteckt wurden, kein Zuckerschlecken. Denn Fox muss erst noch das Kraftfeld deaktivieren, das die Erdbrocken umgibt, indem er eine vorgegebene Anzahl an Gold-Ringen durchfliegt.

Innerhalb einer Arwing-Mission lassen sich auch Laser-Upgrades und Bomben einsammeln. Zusätzliche Energie erhält der Arwing, wenn man durch Silber-Ringe fliegt.

Laser-Upgrade

Bomben

Silber-Ring

Steuerung des Arwing

Control Stick
Der Arwing fliegt automatisch nach vorn, also ‚in den Bildschirm'. Du musst den Control Stick nur noch nach links bzw. rechts drücken, um in die entsprechende Richtung zu ziehen oder nach oben oder unten, um hochzusteigen oder abzutauchen.

A-Knopf
Feuere damit Laser ab.

B-Knopf
Feuere damit Bomben ab, aber natürlich nur, wenn du in diesem Fluglevel Bomben aufgenommen hast.

L- und R-Taste
Drücke die Tasten nur leicht, damit sich der Arwing leicht zur entsprechenden Seite neigt und so das Fliegen von engeren Kurven ermöglicht wird. Drücke eine der Tasten durch, so dass der Arwing eine Rolle in die entsprechende Richtung macht und gleichzeitig für eine Zeit lang feindliche Schüsse abwehrt.

X-Knopf
Halte den X-Knopf gedrückt, um langsamer zu werden.

Y-Knopf
Halte den Y-Knopf gedrückt, um für kurze Zeit einen Turbo einzulegen.

START/PAUSE
Das Spiel wird pausiert und der Kommunikator wird eingeblendet.

Weder der C-Stick noch das + Steuerkreuz kommen während einer Arwing-Mission zum Einsatz.

CREDITS

Executive Producers
H. Yamauchi, S. Iwata,
J. Hochberg

Producers
C. Stamper, S. Miyamoto

Director
L. Schuneman

Assistant Directors
S. Brand, S. Read

Lead Software Engineer
P. Tossell

Lead Artists
K. Bayliss, J. Christensen,
K. Rabbette

Music Composition
D. Wise

Senior Software Engineers
N. Palmer, N. Burton

Software Engineers
B. Gunn, C. Ramshaw, R. Kerr,
P. Woods, G. Smith, A. Innes

Artists
D. Smith, F. Plant, M. Grover,
G. Flint

Animators
M. Cawood, D. McDermott,
N. Southam

Sound FX
M. Penny

**Speech Engineer &
Music Composition**
B. Cullum

Dinosaur Planet Thanks
R. Harrison, R. Gale,
A. Duddy

Rare Special Thanks
M. Betteridge, G. Mayles,
L. Ridgeway, D. Doyle

NCL STAFF

Project Management
K. Miki

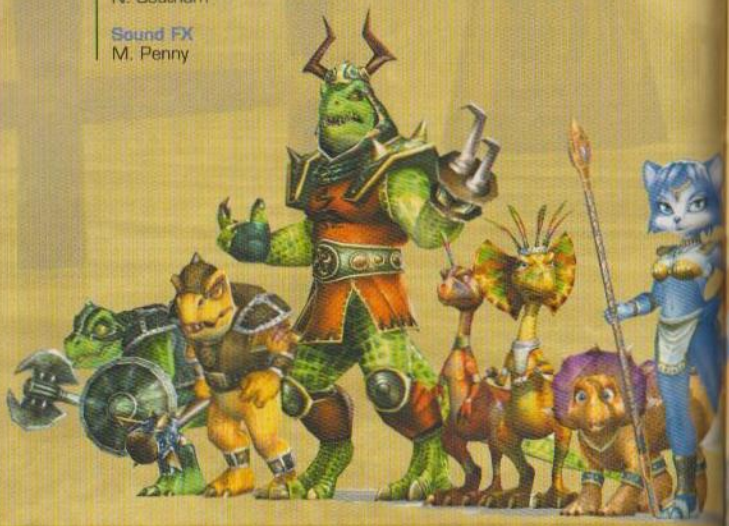
Progress Supervision
K. Terasaki

Supervisor
T. Imamura

Screen Text Translation
M. Goto

Coordination
K. Ueda

NOA Coordination
N. Bihldorff



EUROPEAN LOCALIZATON

Coordination
A. Fey

Translation
A. Jähn, J. Peitzmeier

Special Thanks
S. Bretant,
Validation and Testing Team

European Manual Layout
S. Sczyrba, M. Taxis, J. Peppel,
I. Ritter, A. Rassloff, M. Anton,
S. Nickel, A. Michalski

Starring...
S. Malpass, E. Ellis, K. Bayliss,
C. Seavor, J. Silke, S. Brand,
B. Cullum, D. Smith, L. Tilston,
D. Botwood, S. Blair, S. Read,
C. Sutherland, L. Jacobs,
D. McDermott

Rare Production Director
S. Farmer

Head of Rare QA
H. Ward

Rare QA Staff
L. Munton, A. Kimberley,
D. Wong, G. Phelps, R. Cousins,
J. Cook, G. Stevenson,
D. Parkinson, R. Bullimore,
R. Smith, M. Smalley

Production Support
A. Wilson, E. Hochberg

Special Thanks
K. Kondo, Y. Inagaki, H. Wakai,
Super Mario Club,
NOA Testing Department

NOA Special Thanks
J. Miller, L. Swan, C. Campbell,
M. Kelbaugh, K. Hudson,
T. Casey, M. Forrest,
K. Huguenard, J. Storbo,
M. Leslie, A. Myers

Rare Manual Production
J. Christensen, L. Loveday,
S. Overton

French Localization
E. Ellis

Additional Musicians
G. Kirkhope, R. Beanland,
J. Hughes, S. Burke

Rare Hardware Support
P. Cox, D. Crouch, M. Green

© 2002 Nintendo. Game by Rare.

24-MONATIGE GEWÄHRLEISTUNG

Für einen Zeitraum von 24 Monaten ab dem Datum des Kaufs innerhalb des Europäischen Wirtschaftsraums gewährleistet die Nintendo of Europe GmbH wie folgt dem Käufer, dass dieses Produkt zum Zeitpunkt des Kaufs frei von Mängeln in Material und Verarbeitung ist:

- Nintendo wird andernfalls kostenfrei für den Käufer nach eigener freier Wahl das mangelhafte Produkt entweder reparieren oder austauschen. Andere Ansprüche gegen Nintendo bestehen aufgrund dieser Gewährleistung nicht, insbesondere ergibt sich aus dieser Gewährleistung kein Anspruch auf Schadensersatz.
- Diese Gewährleistung greift nicht ein, wenn der Mangel dadurch entstanden ist, dass der Käufer und/oder irgendein Dritter nachlässig mit dem Produkt umgegangen sind, es in unvernünftiger Weise genutzt haben, es verändert oder nicht ordnungsgemäß repariert oder es anders als in Übereinstimmung mit der von Nintendo herausgegebenen Bedienungsanleitung genutzt haben. Die Gewährleistung greift ferner nicht ein, wenn der Mangel durch eine zufällige Beschädigung des Produktes entstanden ist.

Es wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass diese Gewährleistung zusätzlich zu etwaigen gesetzlichen Gewährleistungsansprüchen gewährt wird, die dem Käufer als Verbraucher gegenüber demjenigen Einzelhändler zustehen können, von dem er das Produkt gekauft hat. Diese gesetzlichen Ansprüche werden durch die vorliegende Nintendo-Gewährleistung in keiner Weise eingeschränkt.

Sollte ein Mangel vorliegen, der von dieser Gewährleistung erfasst wird, wenden Sie sich bitte an:

Nintendo of Europe GmbH
Reparaturabteilung
Nintendo Center • 63760 Großostheim

Wenn Sie das Produkt an die Nintendo of Europe GmbH einschicken, verwenden Sie bitte, wenn möglich, die Originalverpackung und fügen Sie eine Beschreibung des aufgetretenen Mangels sowie, soweit vorhanden, eine Kopie Ihres Kaufnachweises bei, aus dem das Kaufdatum ersichtlich ist.

Falls die 24-monatige Gewährleistungsfrist bereits abgelaufen ist oder der Mangel nicht von dieser Gewährleistung erfasst wird, wird die Nintendo of Europe GmbH möglicherweise dennoch bereit sein, das Produkt zu reparieren oder auszutauschen. Für weitere Informationen hierzu und insbesondere zu den Einzelheiten etwaiger Kosten für diesen Service wenden Sie sich bitte an:

Nintendo of Europe GmbH
Konsumentenberatung
Tel.: 0180 / 5 00 58 06 (0,12 EURO pro Minute)

CLUB NINTENDO MAGAZIN

Das ultimative **Videospiel-Magazin** von Nintendo! Alle zwei Monate liegt es kostenlos bei vielen Nintendo-Händlern aus und enthält die aktuellen News rund um die Nintendo-Welt, wie z. B. Reportagen, Testberichte, Informationen über geplante Aktivitäten, Tipps & Tricks, Poster, Charts und natürlich vieles mehr...

SERVICE

Bei der Nintendo **Konsumentenberatung** gibt es unter der Rufnummer **0180 – 5 00 58 06** (0,12 € pro Minute) Antworten zu allgemeinen und technischen Fragen rund um Nintendo.

Bei Spielefragen hilft die Nintendo **Spieleberatung** unter der Rufnummer **0190 – 00 00 00** (jeder Anruf kostet 1,51 €) gerne weiter.

Beide Hotlines sind von Montag bis Freitag von 13 bis 17 Uhr erreichbar.

SERVICE 24:7

Zusätzlich zu den beiden Live-Hotlines haben wir noch weitere Service-Angebote, die von montags bis sonntags, 24-Stunden täglich genutzt werden können:

Consumer Service Online: Ob technische Daten, Infos zu original Nintendo Zubehör und Ersatzteilen, Erklärung der diversen Anschlussmöglichkeiten der Nintendo-Geräte und Hilfe bei der Durchführung einer Fehlersuche: Informationen dazu und selbstverständlich vieles mehr erfährt man unter **www.nintendo.de**.

Nintendo Fax Abruf: Unter der Fax-Nummer **0190 – 17 00 00** (Talkline, 0,62 € pro Minute) können Tipps und Spielhilfen zu vielen Nintendo-Titeln abgerufen werden.

Nintendo Computer Helpline: Auch unter der Rufnummer **0190 – 10 10 00** (legion, 0,62 € pro Minute) erhält man Tipps und Spielhilfen zu zahlreichen Nintendo-Titeln.

NINTENDO GAMECUBE Helpline: Die Rufnummer **0190 – 91 20 20** (legion, 1,24 € pro Minute) hält Informationen speziell zu diversen NINTENDO GAMECUBE-Titeln bereit.

NOTIZEN